GRY KARCIANE DLA DZIECI

Przewodnik po zasadach gry w karty dla dzieci

Plik jest zabezpieczony znakiem wodnym

tylkorelaks.pl

Gry karciane dla dzieci. Przewodnik po grach karcianych dla dzieci

Wydawnictwo Psychoskok
Konin 2016

tylkorelaks.pl
„Gry karciane dla dzieci. Przewodnik po grach karcianych dla dzieci”

Skład: Wydawnictwo Psychoskok Sp. z o.o.
Projekt okładki: Wydawnictwo Psychoskok Sp. z o.o.

Zabrania się rozpowszechniania, kopiowania
lub edytowania tego dokumentu, pliku
lub jego części bez wyraźnej zgody wydawnictwa.

ISBN: 978-83-7900-745-5

Wydawnictwo Psychoskok sp. z o.o.
ul. Spółdzielców 3, pok. 325, 62-510 Konin
tel. (63) 242 02 02, kom. 695-943-706
http://www.psychoskok.pl/
e-mail:wydawnictwo@psychoskok.pl

Wstęp

Darmowa wersja e-booka, w której można znaleźć kilka instrukcji gier karcianych dla dzieci.

Historia kart sięga już piątego wieku naszej ery, kiedy to w Chinach postanowili przenieść tradycyjną grę w Kości na papier. Do Europy karty trafiły około XIV w. i zostały spopularyzowane po rozpowszechnieniu się druku wynalezionego przez Johannesa Gutenberga. Dziś w dobie telewizji, komputerów i wszechobecnego Internetu trochę straciły na popularności, a większość młodzieży nawet nie potrafi zagrać w takie gry jak oczko czy zwykła wojna.

Granie w karty posiada kilka zalet. Zaczynając od tego, że najmłodsze dzieci mogą utrwalić dzięki nim znajomość i kolejność cyfr, granie ogólnie wpływa na rozwój intelektualny. Dzieci jak i dorośli poprzez grę, uczą się planowania, myślenia abstrakcyjnego, przewidywania, a przede wszystkim uczą się przegrywać i wygrywać. Ćwiczą zręczność i spryt. Ponieważ gry w karty wymagają kontaktu z drugim człowiekiem, gracze uczą się komunikacji oraz współpracy (jak w przypadku brydża).

Kuku

Rozdający daje każdemu z graczy po trzy karty, natomiast jednemu - siedzącemu po swojej lewej stronie cztery. Reszta kart nie pełni już żadnej roli w grze.

Gracz, który ma cztery karty, oddaje jedną kartę (zwykle tę, która mu nie pasuje) idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, kolejnemu graczowi. Jeśli dana karta powróci do tej samej osoby i grające osoby wyrażą zgodę, wówczas gracz może zamienić kartę na inną kartę z talii. Jeżeli któryś z graczy zbierze trzy karty tej samej wartości lub w takim samym kolorze, wygrywa, mówiąc: „kuku!”. Jeśli ta osoba nie krzyknie kuku, a reszta graczy krzyknie wówczas osoba ta przegrywa. W sytuacji, gdy wszyscy gracze poza jednym mają zebrane kuku, wówczas gra się kończy a przegrany gracz musi odgadnąć kuku innych graczy, może pomóc sobie jedynie własnymi kartami.

Wariantem gry, jest kuku bite.

Osobom, które przegrają i nie zgadną, co mają gracze posiadający kuku wymyśla się kary. Karą jest bicie kartami po ręce. Ilość uderzeń kartami zależy od wylosowanej przez gracza, który przegrał, karty, czyli minimalnie dwa uderzenia a maksymalnie 21 uderzeń (punktów). Siła uderzeń zależna jest od koloru wylosowanej przez gracza karty. I tak:

— wylosowany Kier (czerwo) – bardzo mocne uderzenia;

— wylosowane Dzwonek – mocne uderzenia;
— wylosowany Pik (wino) – dowolna karta anuluje karę;
— wylosowany Trefl (żołądź) - słabe uderzenia.

Karty Piatnik Talia podwójna Liście Dębu

Jedną z najbardziej znanych firm na rynku kart jest Piatnik, który oferuje szeroki wybór talii kart. Wyżej została przedstawiona podwójna talia kart, którą możecie zakupić w sklepie internetowym

http://tylkorelaks.pl/496-piatnik-talia-podwojna-liscie-debu.html

---

Wojna

Talię kart rozdziela się na czerwone i czarne karty i jeden gracz gra czarnymi a drugi czerwonymi lub po prostu po równo. Gracze tasują swoje karty i odkrywają wierzchnią kartę stosu. Kto ma wyższą rangę zabiera obie karty i zakrywając je układa drugi stos. Kolory kart nie odgrywają żadnej roli, ważna jest jedynie ranga. Wartości kart idą od najniższej: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, T, J, Q, K, As. Jeżeli obydwaj gracze odkryją karty tej samej rangi dochodzi do wojny. Na odkryte karty z wierzchu kładzie się wówczas jedną zakrytą i jedną odkrytą kartę. Wygrywa ten, kto odkrył wyższą wierzchnią kartę i zabiera wówczas wszystkie 6 kart. Jeżeli odkryte karty będą nadal tej samej rangi wojnę prowadzi się dalej, dokładając kolejno zakrytą i odkrytą kartę aż do momentu, gdy ktoś wygra. Jeśli gracz wykorzystał swój pierwotny stos korzysta z kart odłożonych na drugi stos (po potasowaniu ich). Wygrywa ten, kto zabierze od przeciwnika wszystkie karty.

Czarny Piotruś

Czarny Piotruś, zwany też Piotrusiem, to nieskomplikowana gra karciana dla dzieci. Do gry potrzeba od dwóch do czterech lub pięciu graczy. W Piotrusia gra się talią kart liczącą dwadzieścia pięć kart. W skład talii wchodzi: dwanaście par z odpowiednimi obrazkami (po dwa w parze) oraz Czarnego Piotrusia, który jest bez pary. Istnieją też zestawy z inną liczbą kart, np. trzydzieści trzy karty (szesnaście par). Można też grać żetonami zamiast kartami. Istnieją odmiany tej gry, polegające np. na układaniu wyrazów z sylab umieszczonych na każdej karcie lub sumowania liczb znajdujących się na kartach. Nawet jednak jeśli gra się żetonami, zawsze jest to nieparzysta liczba. Gra jest pomocna przy ćwiczeniu spostrzegawczości, umiejętności kojarzenia, kształtowania odpowiednich postaw społecznych.

Obrazki znajdujące się na kartach do gry bywają różne, a dobiera je się pod kątem edukacyjnym. Nierzadko są to postacie z bajek (np. królewna Śnieżka, Jaś i Małgosia, Czerwony Kapturek i wilk), a także zwierzęta i najróżniejsze zestawienia. Grę rozpoczyna się od rozdania kart wszystkim graczom. W zależności od preferencji i okoliczności można się ograniczyć do rozdania czterech, pięciu kart każdemu graczowi. Ilość rozdanych kart zależy przede wszystkim od wieku graczy. Wśród młodszych dzieci gra powinna raczej być rozgrywana mniejszą ilością kart.

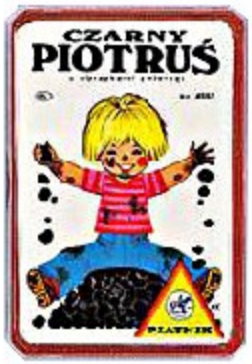
Gracze wykładają na stół odkryte karty tworzące pary. Dzięki temu, że wykładane karty są odkryte, można pomóc młodszym dzieciom, którym może zdarzyć się pomyłka

dobieraniu par. Następnie rozpoczyna się faza dobierania kart. Jeśli nie wszystkie karty zostały rozdane, gracze dobierają po kolei karty ze stosu pozostałych kart. Jeżeli natomiast rozdano wszystkie karty, gracze po kolei pobierają karty od siebie (wyciągając od sąsiada jedną kartę z zakrytego wachlarza kart). Jeśli wybrana przez gracza karta pasuje do innej jego karty, wówczas również wykłada on stworzoną w ten sposób parę na stół.

Pobieranie po jednej karcie od sąsiada trwa aż do momentu, w którym gracz pozbędzie się wszystkich swoich kart. Taki gracz wychodzi z rozgrywki. Ostatniej karty można się pozbyć na dwa sposoby. Można pobrać od sąsiada kartę, która będzie pasowała do ostatniej karty na ręku lub też można oddać ostatnią kartę graczowi, który będzie ją pobierał od finiszującego gracza. Jeśli dokona tego jako pierwszy - wygrywa.

Ostatni gracz, który pozostanie z kartami na ręce, gdy inni gracze pozbyli się już kart, zostaje z "Piotrusiem".

Czarny Piotruś Piatnik



Pan

Gra przeznaczona dla 2-4 osób.

W grze biorą udział karty: 9, 10, walet, dama, król, as (tzw. mała talia).

Karty są rozdzielane po równo między wszystkich graczy. Rozpoczyna gracz, który posiada 9 kier, wykładając ją (odkrytą) na stół, po czym gracze dokładają karty kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Wykładane karty tworzą STOS. Na stos można wyłożyć dokładnie jedną kartę albo dokładnie cztery jednakowej wartości (np. cztery asy, cztery dziesiątki). Dotyczy

to również gracza, który rozpoczyna może on zamiast 9 kier wyłożyć wszystkie cztery dziewiątki, jeśli posiada (karty wyłożone są wtedy w ten sposób, że 9 kier znajduje się na samym spodzie stosu). Istnieje także wyjątek, kiedy możliwe jest wyłożenie trzech kart — jeśli na stosie znajduje się tylko 9 kier, można wyłożyć pozostałe trzy 9 za jednym razem.

Karty wykładane na stos nie mogą być młodsze od karty znajdującej się na szczycie stosu. Starszeństwo kart w kolejności od najmłodszej do najstarszej: 9, 10, walet, dama, król, as (kolory nie mają znaczenia). Przykład: Jeśli na szczycie stosu znajduje się dama, gracz może wyłożyć inną damę, króla bądź asa; nie może dziewiątki, dziesiątki ani waleta.

Gracz, który nie chce lub nie może wyłożyć karty (ma tylko młodsze niż ta, znajdująca się na szczycie stosu), pobiera ze stosu trzy karty. Jeśli na stosie znajdują się trzy karty lub mniej, pobierane są wszystkie poza 9 kier. Po pobraniu kart kolejka przechodzi do następnego gracza.

Celem gry jest wyłożenie wszystkich posiadanych kart. Gracz, który pozostanie z kartami jako ostatni, zdobywa literkę P. Następuje nowe rozdanie; jeśli ponownie zostanie z kartami, zdobywa kolejne literki: A, później N.

Istnieje sytuacja, kiedy gra może być nierozstrzygnięta (nikt nie zdobywa wtedy literki). Następuje to w przypadku, kiedy ostatni gracz może wyłożyć wszystkie swoje karty za jednym razem (czyli pozostał z jednym lub czterema asami) i jest jego kolej wyłożenia kart.

Gracz, który zdobędzie wszystkie trzy literki, przegrywa.

Istnieje odmiana gry pan „w piki cofane", w której kolej wyłożenia karty powraca do poprzedniego gracza, jeśli wyłożona lub odkryta karta jest w kolorze pik.